Guitar Effects & Amp Simulator

G3

MODE D'EMPLOI

Merci beaucoup d'avoir acheté le G3 ZOOM (que nous appellerons G3 dans ce mode d'emploi).

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du G3 afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi 2
Introduction 3
Termes utilisés dans ce mode d'emploi 3
Nomenclature des parties 4
Allumez et jouez 6
Réglage des effets 8
Sélection des patches 10
Mémorisation de patches 12
Réglage des paramètres spécifiques de patch 14
Changement de divers réglages 18
Emploi de l'accordeur 22
Emploi des rythmes 24
Emploi du Looper 26
Mise à jour du firmware 30
Restauration des réglages d'usine par défaut du G3. 31
Emploi des fonctions d'interface audio 32
Types et paramètres d'effet 33
Guide de dépannage 49
Caractéristiques techniques 50
Liste des rythmes 51

ZOOM

© ZOOM CORPORATION

La copie ou la reproduction partielle ou totale de ce document sans permission est interdite.

Précautions de sécurité et d'emploi

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

⚠ Danger	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
⚠ Attention	Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

!	Actions requises (obligatoires)
⊘	Actions interdites

⚠ Danger

Fonctionnement avec adaptateur secteur

- ! Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.
- ⊘ Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres branchements électriques. Avant l'emploi dans un pays étranger ou une région où la tension électrique diffère de celle inscrite sur l'adaptateur secteur, consultez toujours au préalable un revendeur ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

Fonctionnement sur piles

- ! Utilisez 4 piles AA 1,5 volts conventionnelles (alcalines ou nickel-hydrure de métal).
- ! Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- ! En utilisation, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

Modifications

- ⊘ N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

⚠ Précautions

Manipulation du produit

- ! Ne le laissez pas tomber, ne le heurtez pas et ne le forcez pas.
- ! Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

Environnement de fonctionnement

- ⊘ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ⊘ Ne pas utiliser près de chauffages, poêles et autres sources de chaleur.
- ⊘ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- ⊘ Ne pas utiliser en présence de poussière excessive ou de sable.

Manipulation de l'adaptateur secteur

- ! Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- ! Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

Manipulation des piles

- ! Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- ! Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents. En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- ! Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

Connexion des câbles aux prises d'entrée/sortie

- ! Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ! Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

Volume

- ⊘ N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

Précautions d'emploi

Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le G3 a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le G3 de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le G3, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyants abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

Copyrights

- Windows® et Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Les autres marques commerciales, noms de produits et noms de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

* Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Comme si vous utilisiez des pédales d'effet

Les trois effets ont chacun leurs propres écran, boutons de paramètres et pédale commutateur, ce qui vous permet de tous les contrôler de façon intuitive.

Modélisation réaliste d'amplificateur

À l'aide de notre nouveau DSP ZFX-IV, nous avons fidèlement recréé la riche distorsion avec harmoniques et compression caractéristiques des amplis à lampes.
Les sons modélisés et peaufinés avec précision sont extrêmement réactifs à la dynamique d'attaque des cordes et à la commande de volume de la guitare.

Combinez divers effets comme vous le voulez

Avec plus de 100 types d'effets que vous pouvez librement combiner, le G3 est un multi-effet qui laissera libre cours à votre imagination.

Un Looper synchronisable avec les rythmes

Le Looper peut se synchroniser sur les rythmes et enregistrer des phrases atteignant 40 secondes.

Sauvegarde automatique

La sauvegarde automatique conserve de façon fiable les changements que vous faites.

Fonctionne avec le logiciel Edit & Share de ZOOM

Le G3 peut être utilisé avec le logiciel Edit & Share, qui est un éditeur de patch et un bibliothécaire sur ordinateur pour conserver une copie des patches et changer l'ordre des effets. Consultez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp/) pour plus d'informations sur Edit & Share.

Termes utilisés dans ce manuel

Patch

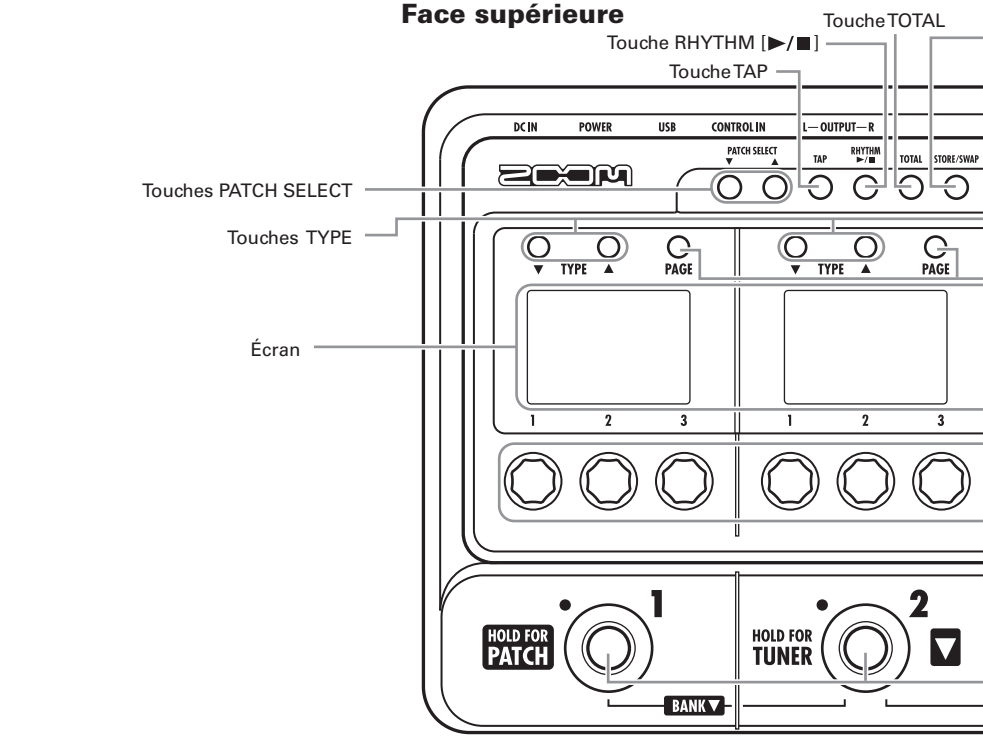
Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches". Utilisez les patches pour sauvegarder et rappeler les effets. Le G3 peut mémoriser 100 patches.

Banque

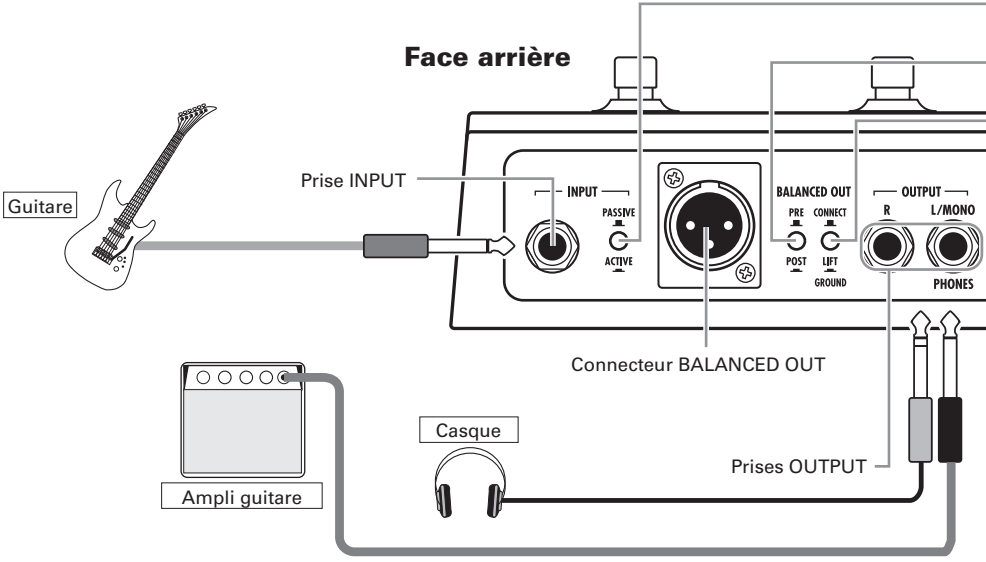
Un groupe de dix patches est appelé une "banque". Le G3 a 10 banques intitulées A–J.

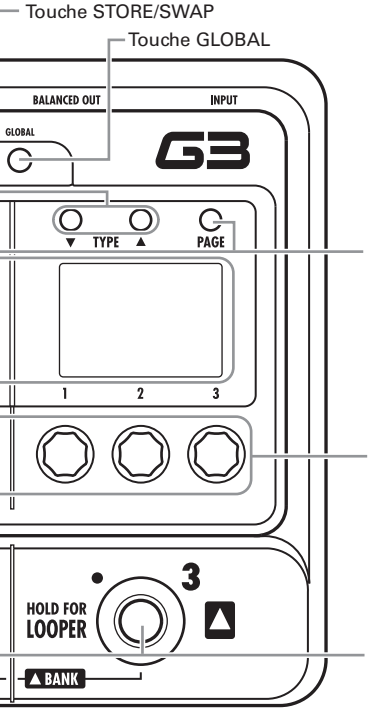
Nomenclature des parties

Face supérieure



Face arrière





Touches PAGE

Boutons de paramètres 1-3

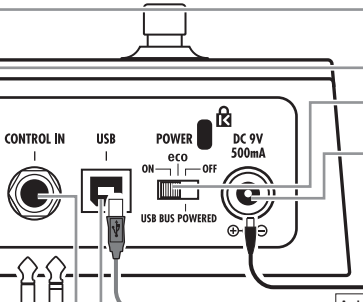
Pédales commutateurs 1-3

Sélecteur Active/Passive

Sert à régler l'impédance d'entrée du GB.
Réglez-le sur "Active" (enclenché) si vous avez branché une pédale d'effet entre votre instrument et le GB ou si vous branchez directement une guitare à micros actifs.
Réglez-le sur "Passive" (non enclenché) si vous branchez directement une guitare à micros passifs.

Sélecteur PRE/POST

Sert à choisir le point auquel est pris le signal produit par la prise BALANCED OUT. Réglez-le sur "POST" (enclenché) pour produire le signal pris après les effets du GB. Ou réglez-le sur "PRE" (non enclenché) pour produire le signal pris avant les effets du GB.



Interrupteur POWER (éco)

Prise pour adaptateur secteur CC 9 V

Adaptateur secteur ZOOM (AD-16)

Commutateur de masse (GROUND)

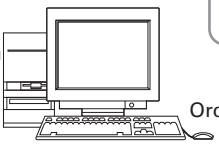
Sert à relier la prise BALANCED OUT à la masse ou à l'en séparer. Réglez-le sur "LIFT" (enclenché) pour séparer le trajet du signal de la broche de masse. Réglez-le sur "CONNECT" (non enclenché) pour le relier à la broche de masse.

Connecteur USB

Prise CONTROL IN

FP01/FP02

FS01



Ordinateur

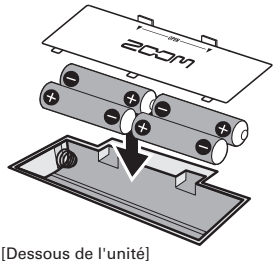
Allumez et jouez

Pour mettre sous tension

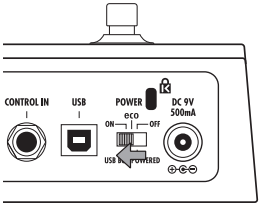
Baissez le volume de l'amplificateur au minimum.

■ Alimentation par piles

Insérez des piles dans le compartiment prévu à cet effet.

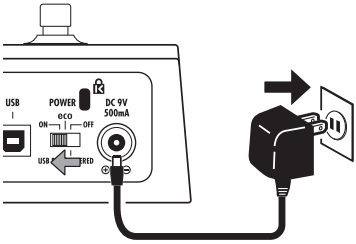


[Dessous de l'unité]



■ Alimentation par adaptateur

Branchez l'adaptateur secteur et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



Allumez l'amplificateur et montez son volume.

CONSEIL

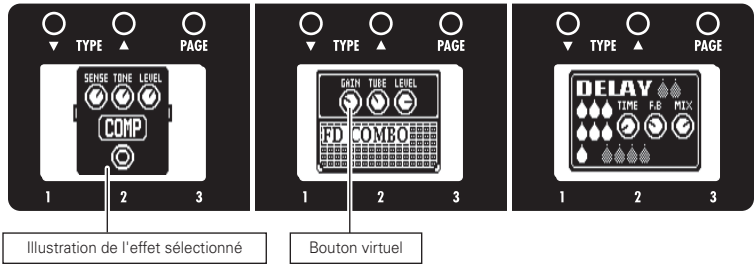
- Options de l'interrupteur d'alimentation POWER

  eco : Si le G3 n'est pas utilisé durant environ 25 minutes, il passe en veille. Le G3 ne passe pas en veille tant qu'il reçoit un signal de la guitare.

  OFF : Avec un réglage "OFF", le G3 peut être alimenté par un bus USB en le branchant au port USB d'un ordinateur.

Informations affichées

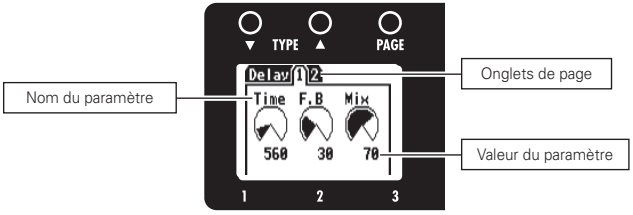
■ Écrans d'accueil : affichent le patch actuel



CONSEIL

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.

■ Écrans d'édition : affichent les paramètres édités (modifiés)

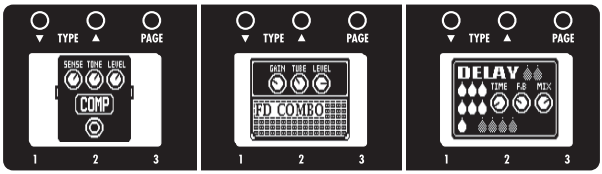


CONSEIL

- Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

Réglage des effets

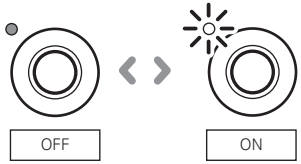
Vérifiez que c'est bien l'écran d'accueil qui est affiché.



1 Pour activer/désactiver les effets

- Pressez , et .

- Commutez l'effet ON/OFF.



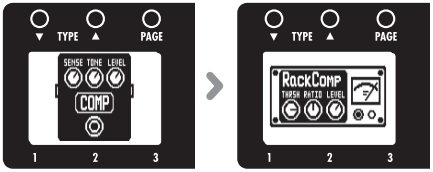
NOTE

- Un effet est activé (ON) quand la DEL de sa pédale commutateur est allumée.
- Un effet est désactivé (OFF) quand la DEL de sa pédale commutateur est éteinte.

2 Pour sélectionner un type d'effet

- Pressez .

- Le type d'effet change.



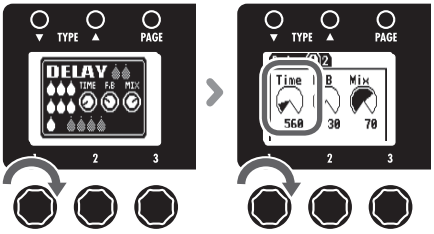
CONSEIL

- Voir page 33 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Les réglages sont automatiquement sauvegardés.

3 Pour régler les paramètres

- Tournez 1 , 2 et 3 .

- L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.



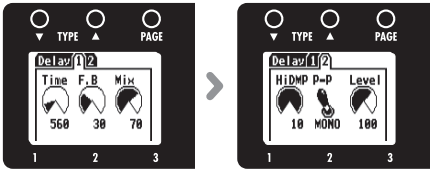
NOTE

- Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

4 Pour changer de page

- Pressez PAGE .

- La page suivante s'ouvre.



Capacité de traitement d'effet

Le GT vous permet de combiner trois effets comme vous le voulez. Toutefois, si vous associez des types d'effet nécessitant une grande puissance de traitement, il est possible d'outrepasser la capacité du GT. Si le traitement nécessaire aux effets dépasse la capacité du GT, "THRU" s'affiche par dessus l'illustration représentant l'effet et cet effet est court-circuité. Cela peut être évité en changeant un ou plusieurs des types d'effet.

NOTE

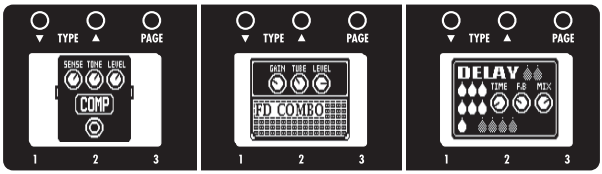
- Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

CONSEIL

- Les modèles d'ampli et l'effet Reverb HD nécessitent beaucoup de puissance de traitement.

Sélection des patches

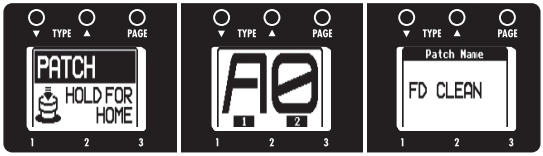
Vérifiez que c'est bien l'écran d'accueil qui est affiché.



1 Pour activer la sélection de patch

- Maintenez HOLD FOR PATCH 1 pressée durant 1 seconde pour activer la sélection de patch.

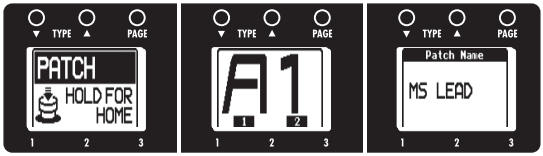
- Les écrans affichent la banque, le numéro et le nom du patch.



2 Pour changer de patch

- Pressez 2 pour sélectionner le patch immédiatement inférieur.
- Pressez 3 pour sélectionner le patch immédiatement supérieur.
- Tournez 2 de l'effet du milieu.

- Le numéro et le nom du patch changent.



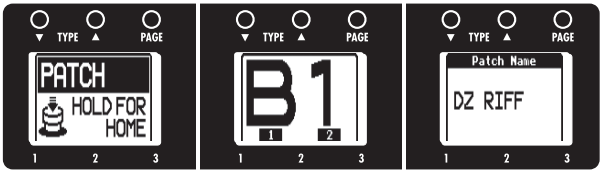
CONSEIL

- Vous pouvez aussi changer de patch avec PATCH SELECT .

3 Pour changer de banque

- Pressez à la fois 1 et 2 pour sélectionner la banque inférieure.
- Pressez à la fois 2 et 3 pour sélectionner la banque supérieure.
- Tournez 1 de l'effet du milieu.

- Le nom et la banque du patch changent.



NOTE

- Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

4 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Maintenez HOLD FOR PATCH 1 pressée durant 1 seconde.

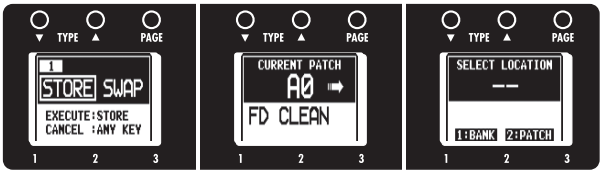
Mémorisation de patches

Comme le GT-3 sauvegarde automatiquement les changements, les réglages sont sauvegardés après que les paramètres aient été réglés.

1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez STORE/SWAP .

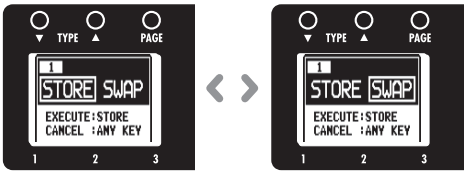
- STORE/SWAP clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch

- Tournez 1 de l'effet de gauche.

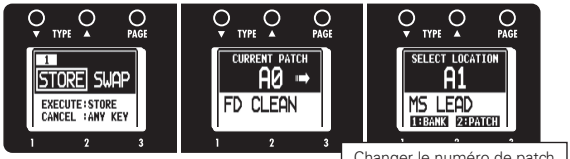
Mémoriser (Store) Échanger (Swap)



3 Pour choisir où mémoriser/échanger le nouveau patch

■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

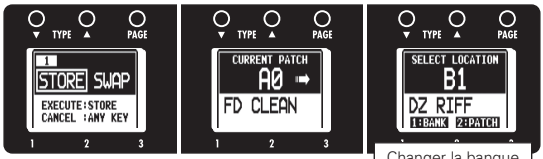
• Tournez 2 de l'effet de droite.



Changer le numéro de patch

■ Pour changer la banque où mémoriser/à échanger

• Tournez 1 de l'effet de droite.



Changer la banque

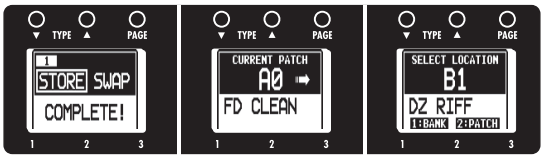
NOTE

- Le patch actif ne peut pas servir de destination.
- Les valeurs de réglage actuelles sont automatiquement sauvegardées.

4 Pour terminer la mémorisation/l'échange

• Pressez STORE/SWAP .

• Après que "COMPLETE!" se soit affiché, le patch à mémoriser/échanger s'ouvre.



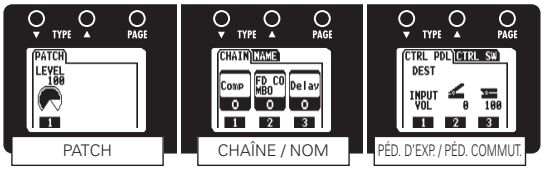
CONSEIL

- Pour annuler cela, pressez toute autre touche que STORE/SWAP .

Réglage des paramètres spécifiques de patch

1 Pour activer le menu total

- Pressez TOTAL .

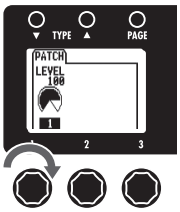


NOTE

- Les réglages faits pour les paramètres généraux sont sauvegardés séparément pour chaque patch.

2 Pour régler le niveau du patch

- Tournez 1 de l'effet de gauche.



NOTE

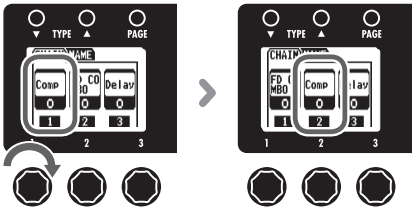
- La plage de réglage est 0-120.

CONSEIL

- Pour changer le volume général de tous les patches, réglez MASTER LEVEL (voir page 18).

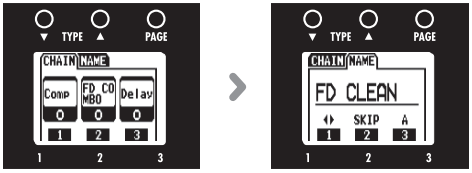
3 Pour changer l'ordre des effets

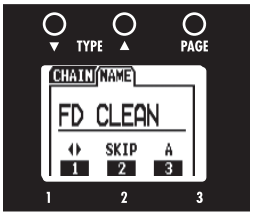
- Tournez 1 , 2 et 3 de l'effet du milieu pour intervertir les effets.



4 Pour changer le nom du patch

- Pressez ◯ de l'effet du milieu.
  PAGE





1 : Tournez ◯1 pour déplacer le curseur.

SKIP 2 : Tournez ◯2 pour changer le type de caractère/ symbole.

A 3 : Tournez ◯3 pour changer le caractère.

NOTE

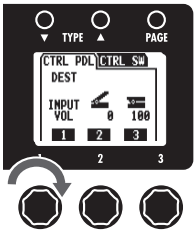
- Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espace)

SUITE >>>

5 Pour régler une pédale d'expression

Réglez la destination de la commande.

- Tournez 1 de l'effet de droite.



NOTE

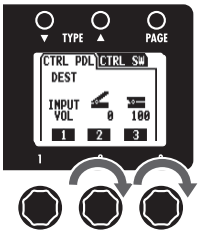
- INPUT VOL : Sert à contrôler le niveau d'entrée.
- OUTPUT VOL : Sert à contrôler le niveau de sortie.
- NO ASSIGN : Aucune fonction n'est assignée.

CONSEIL

- Tournez 1 pour afficher les différents paramètres pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être contrôlés dans chaque effet.
- Les niveaux de sortie du rythme et du Looper ne sont pas affectés par la pédale d'expression qui contrôle le volume de sortie.

Fixez la plage de réglage.

- Tournez 2 de l'effet de droite pour fixer la valeur minimale.
- Tournez 3 de l'effet de droite pour fixer la valeur maximale.

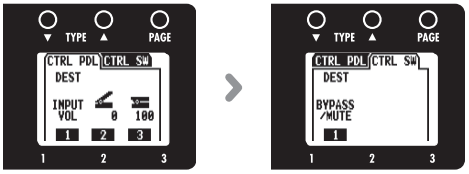


CONSEIL

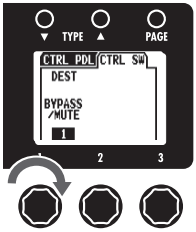
- La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.

6 Pour régler une pédale commutateur optionnelle

- Pressez ○ de l'effet de droite.
  PAGE



- Tournez **1** de l'effet de droite.



BYPASS/MUTE
Règle l'effet pour laisser passer le son (bypass) ou le couper (mute).

TAP TEMPO
Battez le tempo désiré sur la pédale commutateur pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.

NO ASSIGN
Aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.

NOTE

- Quand plusieurs fonctions peuvent être assignées, utilisez **2** pour en sélectionner une.

CONSEIL

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être assignés dans chaque effet.

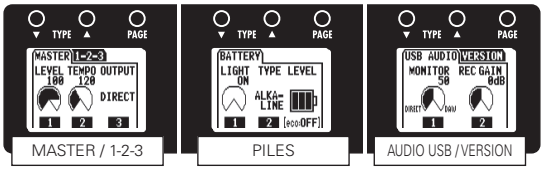
7 Pour quitter le menu TOTAL

- Pressez **TOTAL** ○ .

Changement de divers réglages

1 Pour activer le menu GLOBAL

- Pressez GLOBAL .



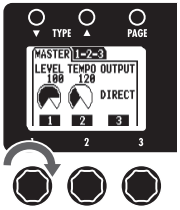
MASTER / 1-2-3 | PILES | AUDIO USB / VERSION

NOTE

- Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.

2 Pour régler le niveau général

- Tournez 1 de l'effet de gauche.

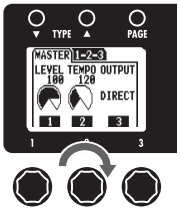


NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

3 Pour régler le tempo général

- Pressez 2 de l'effet de gauche.



CONSEIL

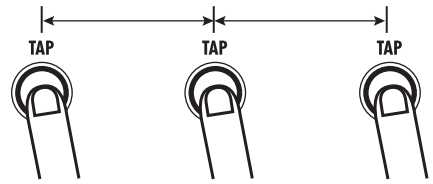
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP .

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo sert à tous les effets, rythmes et au Looper.

■ Battue du tempo :

• Pressez TAP deux fois ou plus au tempo désiré.

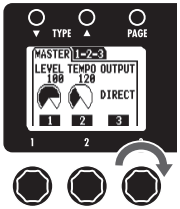


CONSEIL

• Vous pouvez aussi régler le tempo à l'aide d'une pédale commutateur FS01 (vendue séparément) (voir page 17).

4 Pour sélectionner l'équipement connecté

• Tournez 3 de l'effet de gauche.

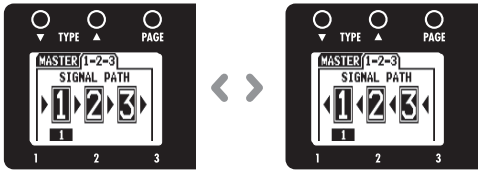


Valeur du paramètre	Signification
DIRECT	Pour brancher un casque ou des moniteurs de contrôle
COMBO FRONT	Pour se brancher à l'entrée d'un ampli combo ordinaire
STACK FRONT	Pour se brancher à l'entrée d'un ampli multicorps ordinaire
COMBO POWER AMP	Pour se brancher au retour d'un ampli combo ordinaire
STACK POWER AMP	Pour se brancher au retour d'un ampli multicorps ordinaire

5 Pour changer le sens de passage du signal

• Pressez PAGE de l'effet de gauche.

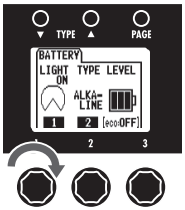
• Tournez 1 pour régler le sens de passage du signal.



SUITE ›››

6 Pour régler la temporisation du rétroéclairage

- Tournez 1 de l'effet du milieu.



NOTE

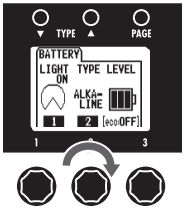
- Les options de réglage sont ON et 1–30 secondes.

CONSEIL

- L'énergie consommée peut être réduite en atténuant le rétroéclairage.

7 Pour sélectionner le type des piles

- Tournez 2 de l'effet du milieu pour régler le type des piles sur ALKALINE (alcalines) ou Ni-MH (nickel-hydrure de métal).



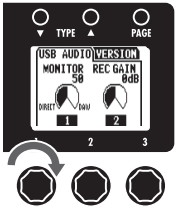
: Alimentation par piles
: Alimentation par adaptateur secteur
: Alimentation par bus USB

NOTE

- Réglez correctement le type des piles afin d'obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

8 Pour régler la balance d'écoute d'audio USB

- Tournez 1 de l'effet de droite.

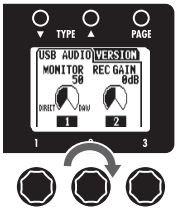


NOTE

- Cela règle la balance entre les signaux envoyés par un ordinateur connecté (DAW) et le signal entrant et traité au travers de l'unité (DIRECT).
- La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-le sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal de la DAW.

9 Pour régler le niveau d'enregistrement

- Tournez 2 de l'effet de droite.

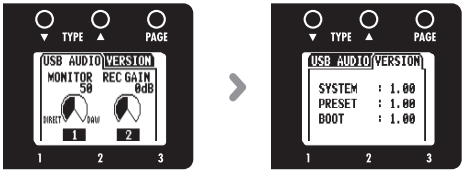


NOTE

- Cela règle le niveau du signal envoyé à l'ordinateur.
- La plage de réglage est de ±6 dB.

10 Pour voir les versions de firmware

- Pressez PAGE de l'effet de droite.



CONSEIL

- Vérifiez sur le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp) les dernières versions de firmware.

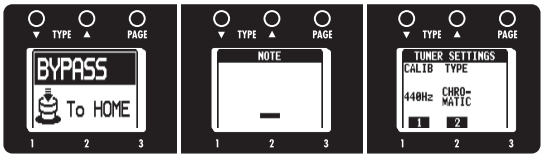
11 Pour quitter le menu GLOBAL

- Pressez GLOBAL .

Emploi de l'accordeur

1 Pour activer l'accordeur

- Pressez (2) durant 1 seconde.

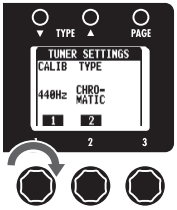


NOTE

- Presser (2) durant 1 seconde court-circuite les effets.
- Presser (2) durant 2 secondes coupe la sortie.

2 Pour changer le diapason de l'accordeur

- Tournez (1) de l'effet de droite.

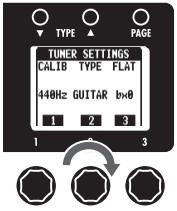


NOTE

- Le diapason (*la* médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.

3 Pour sélectionner le type d'accordeur

- Tournez (2) de l'effet de droite.



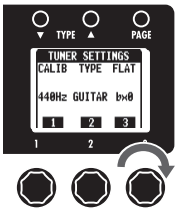
CHROMATIQUE
L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et l'écart entre le son entrant et cette note.

Autres types d'accordeur
Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre le son entrant et cette note sont affichés. Choisissez parmi les accordages suivants.

Écran	Signification	Numéro de corde/Nom de note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordage standard pour guitares, y compris à 7 cordes	B (si)	E (mi)	A (la)	D (ré)	G (sol)	B (si)	E (mi)
OPEN A	En open A, les cordes à vide produisent un accord de A (la)	-	E (mi)	A (la)	E (mi)	A (la)	C# (do#)	E (mi)
OPEN D	En open D, les cordes à vide produisent un accord de D (ré)	-	D (ré)	A (la)	D (ré)	F# (fa#)	A (la)	D (ré)
OPEN E	En open E, les cordes à vide produisent un accord de E (mi)	-	E (mi)	B (si)	E (mi)	G# (sol#)	B (si)	E (mi)
OPEN G	En open G, les cordes à vide produisent un accord de G (sol)	-	D (ré)	G (sol)	D (ré)	G (sol)	B (si)	D (ré)
DADGAD	Cet autre accordage est souvent employé pour le tapping, etc.	-	D (ré)	A (la)	D (ré)	G (sol)	A (la)	D (ré)

4 Pour utiliser un accordage drop

- Tournez 3 de l'effet de droite.



NOTE

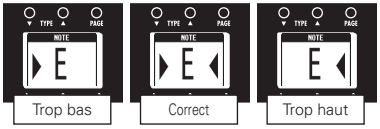
- Le « Drop tuning » n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

5 Accordez la guitare

- Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

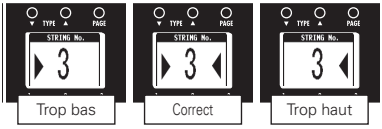
■ ACCORDEUR CHROMATIQUE

Le nom de la note la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



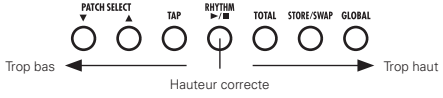
■ AUTRES ACCORDEURS

Le numéro de la corde la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



CONSEIL

- Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



6 Pour arrêter l'accordage

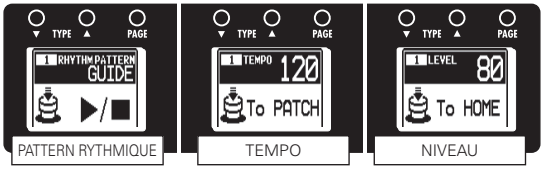
- Pressez 1, 2 ou 3.

Emploi de rythmes

1 Pour activer un rythme

- Pressez RHYTHM ▶/■ .

- Le pattern rythmique démarre automatiquement et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.



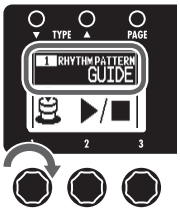
PATTERN RYTHMIQUE | TEMPO | NIVEAU

CONSEIL

- Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

2 Pour sélectionner le pattern rythmique

- Tournez 1 de l'effet de gauche.

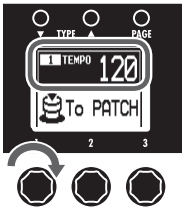


NOTE

- Voir page 51 pour les types de pattern.

3 Pour régler le tempo

- Tournez 1 de l'effet du milieu.



CONSEIL

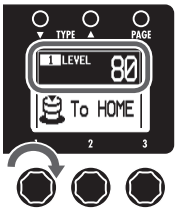
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP .

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour régler le niveau du rythme

• Tournez 1 de l'effet de droite.



NOTE

• La plage de réglage est 0-100.

5 Pour arrêter le rythme

• Pressez 1.

CONSEIL

• Pressez à nouveau 1 pour relancer la lecture du rythme.

6 Pour terminer le réglage du rythme

■ Le rythme s'arrête et l'écran précédent revient

• Pressez RHYTHM ▶/■.

■ Pour sélectionner un patch (et continuer la lecture du rythme)

• Pressez 2.

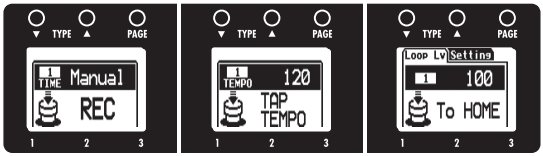
■ Pour revenir à l'écran d'accueil (et continuer la lecture du rythme)

• Pressez 3.

Emploi du Looper (mise en boucle)

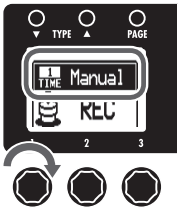
1 Pour activer le Looper

- Pressez (3) durant 1 seconde.



2 Pour régler la durée d'enregistrement

- Tournez (1) de l'unité de gauche.



Manual (manuel)
Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

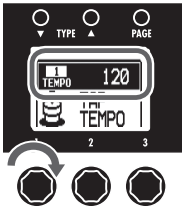
Note mark (symbole de note)
Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de noires.

NOTE

- Le LOOPER peut enregistrer de 1,5 à 40 secondes (20 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage (nombre de noires) ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

3 Pour régler le tempo

- Tournez (1) de l'unité du milieu.



CONSEIL

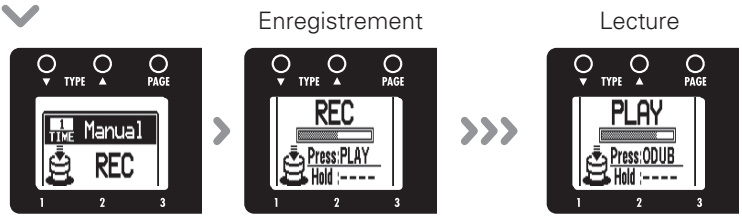
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP.
- S'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée, vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur (2).

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour enregistrer une phrase et la lire

- Pressez (1).



■ En cas de réglage “Manual”

- Quand on presse à nouveau (1) ou quand la durée maximale d'enregistrement (environ 40 secondes) est atteinte, la lecture en boucle démarre (et “PLAY” s'affiche).

■ En cas de réglage sur un symbole de note

- L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et “PLAY” s'affiche).

CONSEIL

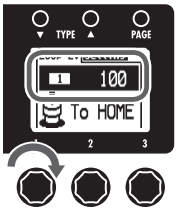
- Pressez (2) durant l'enregistrement pour annuler ce dernier.

NOTE

- Si vous utilisez un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Si vous utilisez un rythme, le timing de la boucle est quantifié donc même si vous arrêtez l'enregistrement de la boucle un peu hors du temps, la fin de boucle sera recalée pour correctement correspondre au tempo.

5 Pour régler le volume de la boucle

- Tournez (1) de l'unité de droite.



NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

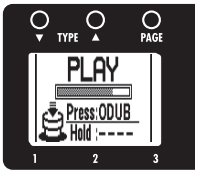
SUITE ›››

6 Pour enregistrer par dessus une boucle enregistrée

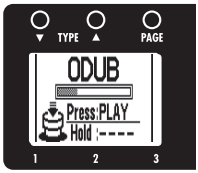
■ Pour commencer la superposition

- Durant la lecture en boucle, pressez (1).

Lecture



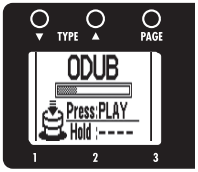
Superposition (Overdub)



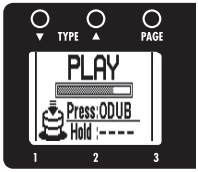
■ Pour arrêter la superposition

- Pressez à nouveau (1).

Superposition (Overdub)

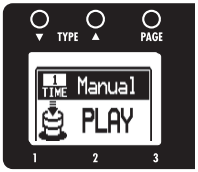


Lecture



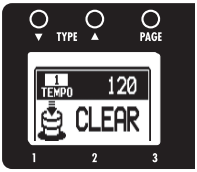
7 Pour arrêter la lecture

- Pressez (2).



8 Pour effacer la boucle

- Pressez (2) durant 1 seconde.
- "CLEAR" s'affiche.



9 Pour revenir aux écrans d'accueil

• Pressez (3).

CONSEIL

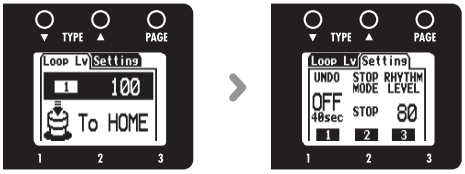
• Vous pouvez revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle est lue.

NOTE

• Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
• Couper l'alimentation effacera la boucle.

Pour changer les réglages du Looper

• Pressez ○ PAGE de l'unité de droite.



• Pour activer l'annulation (Undo)

Tournez (1) de l'unité de droite.

NOTE

• Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale de boucle est limitée à 20 secondes.

CONSEIL

• Avec l'annulation Undo en service (ON), presser (1) durant 1 seconde annule la dernière superposition. Après annulation, vous pouvez restaurer l'enregistrement en pressant (1) à nouveau durant 1 seconde.

• Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)

Tournez (2) de l'unité de droite.

STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
STOP	La lecture s'arrête immédiatement.
FINISH	La lecture s'arrête après avoir atteint la fin.
FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant.

CONSEIL

• Même avec un réglage sur "FINISH" ou "FADE OUT", vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en boucle en maintenant pressée (2).

• Pour régler le niveau du rythme (RHYTHM LEVEL)

Tournez (3) de l'unité de droite.

Mise à jour du firmware

Pour télécharger la dernière version de l'application de mise à jour du firmware :

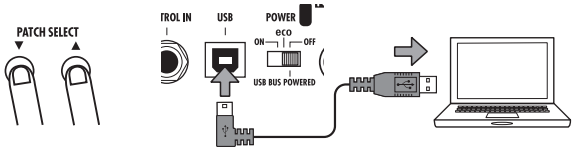
- Visitez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

CONSEIL

- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 21).

1 Pour activer la mise à jour du firmware

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur OFF.
- Tout en pressant en même temps PATCH SELECT, branchez l'unité à un ordinateur au moyen du câble USB.



- L'écran VERSION UPDATE s'affiche.

2 Pour mettre à jour le firmware

- Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

CONSEIL

- Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

3 Pour terminer la mise à jour

- Quand le GE3 a fini sa mise à jour, "COMPLETE!" s'affiche.

- Débranchez le câble USB.

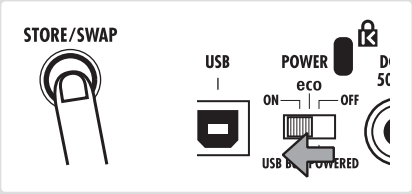
CONSEIL

- La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

Restauration des réglages d'usine par défaut du GE3.

1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Tout en pressant STORE/SWAP, réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- L'écran All Initialize s'affiche.

2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Pressez STORE/SWAP.

NOTE

- Pressez n'importe quelle touche autre que STORE/SWAP pour annuler.

CONSEIL

- Tout initialiser (All Initialize) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du GE3, y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.

Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut s'employer avec des ordinateurs ayant les systèmes d'exploitation suivants :

■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

<Windows>

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent

Windows® Vista SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent

Windows® 7 (32 bits, 64 bits)

32 bits : Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus

64 bits : Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

<Mac Intel>

OSX 10.5.8/10.6.5 ou plus récent

Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide

1 Go de RAM ou plus

■ Quantification (résolution en bits)

16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

44,1kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

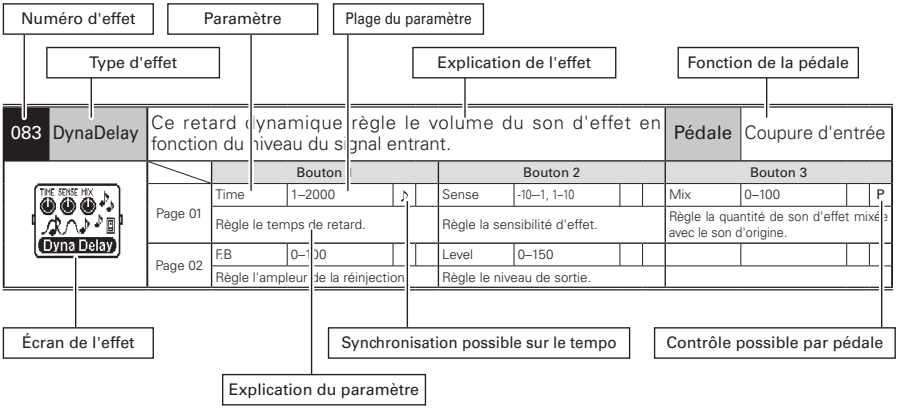
CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre les signaux du GB et ceux de l'ordinateur (voir page 20).
- Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 21).
- Avec l'interrupteur d'alimentation POWER sur OFF, le GB peut être relié à un ordinateur par USB et alimenté par le bus USB.

NOTE

- Pour écouter le signal de la guitare que vous avez branchée après passage par le logiciel DAW, réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 20).
  Avec d'autres valeurs de réglage, les signaux de l'ordinateur et du GB seront mixés, ce qui donnerait l'impression que le signal de sortie est traité par un effet flanger.

Types et paramètres d'effet



■Types et paramètres d'effet

001 Comp

Ce compresseur est du style MXR Dyna Comp.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Sense 0–10 P Règle la sensibilité du compresseur.	Tone 0–10 Règle le timbre.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 02	ATTCK Slow, Fast Règle l'attaque du compresseur sur rapide (Fast) ou lente (Slow).		

002 RackComp

Ce compresseur permet un réglage plus fin que COMP.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	THRSH 0–50 P Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.	Ratio 1–10 Règle le taux de compression.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 02	ATTCK 1–10 Règle l'attaque du compresseur.		

003 M Comp

Ce compresseur procure un son plus naturel.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	THRSH 0–50 P Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.	Ratio 1–10 Règle le taux de compression.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 02	ATTCK 1–10 Règle l'attaque du compresseur.		

004 SlowATTCK

Cet effet ralentit l'attaque de chaque note, pour un jeu de type violon.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Time 1–50 P Règle le temps d'attaque.	Curve 0–10 Règle la courbe de changement de volume durant l'attaque.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 02			

005 ZNR

La réduction de bruit unique de ZOOM coupe le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le son.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	THRSH 1–25 P Règle la sensibilité d'effet.	DETCT Gtrln, Efxln Règle le niveau de détection du signal.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 02			

SUITE ›››

006 NoiseGate

C'est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	THRSH	1–25 P	Level	0–150		
	Règle la sensibilité d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
Page 02						

007 DirtyGate

Ce gate de style vintage possède un mode de fermeture caractéristique.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	THRSH	1–25 P	Level	0–150		
	Règle la sensibilité d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
Page 02						

008 GraphicEQ

Cette unité a un égaliseur six bandes.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	160Hz	-12–12	400Hz	-12–12	800Hz	-12–12
	Renforce ou atténue la bande de fréquences basses (160 Hz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes-basses (400 Hz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes (800 Hz).	
Page 02	3.2kHz	-12–12	6.4kHz	-12–12	12kHz	-12–12
	Renforce ou atténue la bande de fréquences hautes (3,2 kHz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences très hautes (6,4 kHz).		Renforce ou atténue la bande des harmoniques (12 kHz).	
Page 03	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

009 ParaEQ

C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Freq1	20Hz–20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12–12
	Règle la fréquence centrale d'EQ1.		Règle le Q d'EQ1.		Règle le gain d'EQ1.	
Page 02	Freq2	20Hz–20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12–12
	Règle la fréquence centrale d'EQ2.		Règle le Q d'EQ2.		Règle le gain d'EQ2.	
Page 03	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

010 CombFLTR

Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Freq	1–50 P	Reso	-10–0–10	Mix	0–100
	Règle la fréquence accentuée.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	HiDMP	0–10	Level	0–150		
	Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau de sortie.			

011 AutoWah

Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiator.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Sense	-10–1, 1–10 P	Reso	0–10	Level	0–150
	Règle la sensibilité de l'effet.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

012 Resonance

Cet effet fait varier la fréquence du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque du médiator.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Sense	-10–1, 1–10 P	Reso	0–10	Level	0–150
	Règle la sensibilité de l'effet.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

013 Cry

Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Range 1–10	Reso 0–10	Sense -10–1, 1–10 P
	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.	Règle l'intensité du son de résonance de modulation.	Règle la sensibilité de l'effet.
Page 02	Bal 0–100	Level 0–150	
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Règle le niveau de sortie.	

014 M-Filter

Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOOG MF-101 et une large plage de réglage.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Freq 0–100 P	Sense 0–10	Reso 0–10
	Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.	Règle la sensibilité d'effet.	Règle la résonance d'effet.
Page 02	Type HPF, BPF, LPF	Chara 2Pole, 4Pole	VLCTY Fast, Slow
	Règle le type de filtre.	Règle l'ampleur du filtrage appliqué.	Règle la vitesse d'action du filtre.
Page 03	Bal 0–100	Level 0–150	
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Règle le niveau de sortie.	

015 Step

Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso 0–10
	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'intensité du son de résonance de modulation.
Page 02	Shape 0–10	Level 0–150	
	Règle l'enveloppe d'effet.	Règle le niveau de sortie.	

016 SeqFLTR

Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Step 2–8	PTTRN 1–8	Speed 1–50 ♪ P
	Règle le nombre de pas de séquence.	Règle le motif (pattern) d'effet.	Règle la vitesse de modulation.
Page 02	Shape 0–10	Reso 0–10	Level 0–150
	Règle l'enveloppe du son d'effet.	Règle la résonance d'effet.	Règle le niveau de sortie.

017 RndmFLTR

Cet effet filtre change aléatoirement le caractère sonore.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Speed 1–50 ♪ P	Range 0–100	Reso 0–10
	Règle la vitesse de modulation.	Règle la plage de fréquences affectée.	Règle la résonance d'effet.
Page 02	Type HPF, BPF, LPF	Chara 2Pole, 4Pole	Bal 0–100
	Règle le type de filtre.	Règle l'ampleur du filtrage appliqué.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Page 03	Level 0–150		
	Règle le niveau de sortie.		

018 Booster

Le booster augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02			

019 OverDrive

Simulation de la pédale d'effet Boss OD-1, la première pédale d'effet à porter le titre "overdrive".

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Gain 0–100 P	Tone 0–100	Level 0–150
	Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02			

SUITE ›››

020 T Scream

Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

021 Governor

Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

022 Dist +

Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

023 Dist 1

Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

024 Squeak

Simulation de la très populaire ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

025 FuzzSmile

Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

026 GreatMuff

Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix préférée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

027 MetalWRLD

Simulation de la pédale Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

028 HotBox

Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampe intégrée.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

029 Z Clean

Son clair neutre original de Zoom.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

030 Z MP1

Son original créé en mélangeant les caractéristiques d'un MP1 ADA et d'un JCM800 MARSHALL.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

031 Z Bottom

Son à haut gain qui accentue les fréquences basses et moyennes.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

032 Z Dream

Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

033 Z Scream

Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

034 Z Neos

Son crunch modélisé d'après le son d'un AC30 VOX modifié.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

035 Z Wild

Son à haut gain avec saturation encore renforcée.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

SUITE ›››

036 Lead

Son de distorsion brillant et moelleux.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

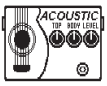
037 ExtremeDS

Cet effet de distorsion se targue du plus haut gain au monde.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tone	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

038 Aco.Sim

Cet effet change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.



	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Top	0–100 P	Body	0–100	Level	0–150
	Règle le son de corde caractéristique des guitares acoustiques.		Règle la résonance de caisse des guitares acoustiques.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

039 FD COMBO

Son modélisé d'un Fender Twin Reverb ('65) apprécié par les guitaristes dans divers genres.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

040 VX COMBO

Son modélisé d'un ampli combo AC-30 VOX fonctionnant en classe A.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

041 US BLUES

Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

042 BG CRUNCH

Son crunch d'un ampli combo Mesa Boogie MkIII.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

043 HW STACK

Son modélisé du légendaire amplificateur britannique entièrement à lampes Hiwatt Custom 100.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

044 TANGERINE

Modélise l'Orange Graphic 120 avec son design et sa sonorité uniques.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

045 MS CRUNCH

Le son crunch du Marshall 1959 qui a donné naissance à de nombreuses légendes.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

046 MS DRIVE

Le son à haut gain d'un multicorps Marshall JCM2000.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

047 BG DRIVE

Le son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

048 DZ DRIVE

Le son à haut gain du canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert, réalisé à la main, avec 3 canaux contrôlables indépendamment.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

SUITE ›››

Types et paramètres d'effet

049 TW ROCK

Ce son crunch utilise le canal saturé d'un Two Rock Emerald 50, un amplificateur artisanal américain.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

050 MATCH 30

Son modélisé d'un DC-30 (canal 1), le fleuron des amplis combo Matchless.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

051 FD VIBRO

Son modélisé d'un Fender Vibroverb'63.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Gain	0–100 P	Tube	0–100	Level	0–150
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Trebl	0–100	Middl	0–100	Bass	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
Page 03	Prese	0–100	CAB	Voir Tableau 1		
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.			

052 Tremolo

Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Depth	0–100	Rate	0–50 ♪ P	Level	0–150
	Règle l'amplitude de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9				
	Règle la forme d'onde de modulation.					

053 Slicer

Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	PTTRN	1–20	Speed	1–50 ♪	Bal	0–100 P
	Règle le motif (pattern) d'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
Page 02	THRSH	0–50	Level	0–150		
	Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.			

054 Phaser

Cet effet ajoute au son sa copie déphasée.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Rate	1–50 ♪ P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0–150
	Règle la vitesse de la modulation.		Règle le son du type d'effet.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

055 The Vibe

Ce son "vibe" possède des ondulations uniques.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Speed	0–50 P	Depth	0–100	Bias	0–100
	Règle la vitesse de modulation.		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la polarité de la modulation d'onde.	
Page 02	Wave	0–100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0–150
	Règle la forme d'onde de modulation.		Règle l'effet sur vibrato ou chorus.		Règle le niveau de sortie.	

056 DuoPhase

Cet effet combine deux phasers.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	RateA	1–50 ♪ P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA	Level	0–150
	Règle la vitesse de modulation (LFO A).		Règle la vitesse de modulation (LFO B).		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	ResoA	0–10	ResoB	0–10	Link	Seri, Para, STR
	Règle la résonance de modulation (LFO A).		Règle la résonance de modulation (LFO B).		Règle la liaison des deux phasers.	
Page 03	DPT_A	1–100	DPT_B	1–100		
	Règle l'amplitude de modulation (LFO A).		Règle l'amplitude de modulation (LFO B).			

057 WarpPhase

Ce phaser a un effet unidirectionnel.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Speed	1–50 ♪ P	Reso	0–10	Level	0–150
	Règle la vitesse de modulation.		Règle la résonance d'effet.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	DRCTN	Go, Back				
	Règle la direction de déformation.					

058 Chorus

Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Depth	0–100	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

059 Detune

En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Cent	-25–25	PreD	0–50	Mix	0–100 P
	Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.		Règle le temps de pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

060 VintageCE

C'est une simulation de la CE-1 BOSS.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Comp	0–9	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Règle la sensibilité du compresseur.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

061 StereoCho

C'est un chorus stéréo à son clair.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Depth	0–100	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

062 Ensemble

C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Depth	0–100	Rate	1–50	Mix	0–100 P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

SUITE ›››

063 VinFLNGR

Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un MXR M-117R.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso -10–1, 0,1–10
	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'intensité de la résonance de modulation.
Page 02	PreD 0–50	Mix 0–100	Level 0–150
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	Règle le niveau de sortie.

064 Flanger

C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Reso -10–1, 0,1–10
	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'intensité de la résonance de modulation.
Page 02	PreD 0–50	Mix 0–100	Level 0–150
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	Règle le niveau de sortie.

065 DynaFLNGR

Le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Sense -10–1, 1–10
	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle la sensibilité de l'effet.
Page 02	Reso -10–1, 0, 1–10	Level 0–150	
	Règle l'intensité de la résonance de modulation.	Règle le niveau de sortie.	

066 Vibrato

Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Depth 0–100	Rate 0–50 ♪ P	Bal 0–100
	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Page 02	Tone 0–10	Level 0–150	
	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	

067 Octave

Cet effet ajoute les sons situés une et deux octaves sous le son non traité.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Oct1 0–100 P	Oct2 0–100	Dry 0–100
	Règle le niveau du son de l'octave inférieure.	Règle le niveau du son situé deux octaves en dessous.	Règle le volume du son sec (non traité).
Page 02	Chara 0–100	Tone 0–10	Level 0–150
	Règle le caractère de l'effet.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.

068 PitchSHFT

Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Shift -12—1, 0, 1–12, 24	Tone 0–10	Bal 0–100 P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.	Règle le timbre.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Page 02	Fine -25–1, 0, 1–25	Level 0–150	
	Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.	Règle le niveau de sortie.	

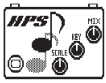
069 MonoPitch

C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Shift -12—1, 0, 1–12, 24	Tone 0–10	Bal 0–100 P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.	Règle le timbre.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
Page 02	Fine -25–1, 0, 1–25	Level 0–150	
	Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.	Règle le niveau de sortie.	

070 HPS

Ce pitch shifter intelligent produit un son d'effet transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.



	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Voir Tableau 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0–100 P
	Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.		Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

071 BendCho

Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Depth	0–100	Time	0–50 P	Bal	0–100
	Règle l'ampleur d'effet.		Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
Page 02	Mode	Up, Down	Tone	0–10	Level	0–150
	Règle la direction du pitch bend.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	

072 RingMod

Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Freq	1–50 P	Tone	0–10	Bal	0–100
	Règle la fréquence de modulation.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
Page 02	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

073 BitCrush

Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Bit	4–16	SMPL	0–50 P	Bal	0–100
	Règle la résolution en bits.		Règle la fréquence d'échantillonnage.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150		
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			

074 Bomber

Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiator.

Pédale Trigger

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1–100 P	Bal	0–100
	Règle le type de son d'effet.		Règle la longueur des réverbérations.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
Page 02	THRSH	0–50	Power	0–30	Tone	0–10
	Règle le seuil d'effet.		Règle la force du son explosif.		Règle le timbre.	
Page 03	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

075 MonoSynth

Cet effet produit le son d'une guitare-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Synth	0–100	Dry	0–100	Level	0–150
	Règle le niveau du son de synthé.		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0–10	Speed	0–100 P
	Règle la forme d'onde.		Règle le timbre.		Règle la douceur du changement de hauteur.	

076 Z-Organ

Cet effet simule un son d'orgue.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Upper	0–100 P	Lower	0–100	Dry	0–100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des basses fréquences.		Règle le niveau du son d'origine.	
Page 02	HPF	0–10	LPF	0–10	Level	0–150
	Règle la fréquence du filtre passe-haut.		Règle la fréquence du filtre passe-bas.		Règle le niveau de sortie.	

SUITE ›››

077 Delay

Ce retard long a une durée maximale de 5000 ms.

Pédale: Hold, InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–5000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	P
	Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	HiDMP	0–10		P-P	MONO, P-P		Level	0–150	
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.			Règle le niveau de sortie.		

078 TapeEcho

Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos.

Pédale: InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–2000	♪ P	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	HiDMP	0–10		Level	0–150				
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle le niveau de sortie.					

079 ModDelay

Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation.

Pédale: InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	
	Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Rate	1–50	P	Level	0–150				
	Règle la vitesse de la modulation.			Règle le niveau de sortie.					

080 AnalogDly

Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 5000 ms.

Pédale: Hold, InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–5000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100	P
	Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	HiDMP	0–10		P-P	MONO, P-P		Level	0–150	
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.			Règle le niveau de sortie.		

081 ReverseDL

Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 2500 ms.

Pédale: Hold, InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	10–2500	♪	F.B	0–100		Bal	0–100	P
	Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	HiDMP	0–10		Level	0–150				
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle le niveau de sortie.					

082 MultiTapD

Cet effet produit plusieurs sons retardés aux temps de retard différents.

Pédale: InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–3000	♪	PTTRN	1–8		Mix	0–100	P
	Règle le temps de retard.			Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					

083 DynaDelay

Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.

Pédale: InputMute

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–2000	♪	Sense	-10–1, 1–10		Mix	0–100	P
	Règle le temps de retard.			Règle la sensibilité d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	F.B	0–100		Level	0–150				
	Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle le niveau de sortie.					

084 FilterDly

Cet effet filtre un son retardé.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Time 1–2000 ♪ Règle le temps de retard.	F.B 0–100 Règle l'ampleur de la réinjection.	Mix 0–100 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	Rate 1–50 P Règle la vitesse de la modulation.	Depth 0–100 Règle l'amplitude de la modulation.	Reso 0–10 Règle l'intensité de la résonance de modulation.
Page 03	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.		

085 PitchDly

Cet effet transpose le son retardé.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Time 1–2000 Règle le temps de retard.	Pitch -12–12 P Règle la transposition appliquée au son retardé.	Mix 0–100 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	F.B 0–100 Règle l'ampleur de la réinjection.	Tone 0–10 Règle le timbre.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.

086 StereoDly

Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	TimeL 1–2000 ♪ Règle le temps de retard du canal gauche.	TimeR 1–2000 ♪ Règle le temps de retard du canal droit.	Mix 0–100 P Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	LchFB 0–100 Règle la réinjection du canal gauche.	RchFB 0–100 Règle la réinjection du canal droit.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.
Page 03	LchLv 0–100 Règle le niveau du retard du canal gauche.	RchLv 0–100 Règle le niveau du retard du canal droit.	

087 PhaseDly

Cet effet applique un phaser au son retardé.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Time 1–2000 ♪ Règle le temps de retard.	F.B 0–100 Règle l'ampleur de la réinjection.	Mix 0–100 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	Rate 1–50 P Règle la vitesse de la modulation.	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 Règle le son du type d'effet.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.

088 TrgHldDly

Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Time 10–1000 Règle le temps de retard.	Duty 25–100 Règle le temps de production du son "sample-and-hold".	Mix 0–100 P Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	THRSH 0–30 Règle le seuil d'effet.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.	

089 HD Reverb

C'est une réverb haute définition.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 0–100 Règle la durée des réverbérations.	Tone 0–10 Règle le timbre.	Mix 0–100 P Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–200 Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	HPF 0–10 Règle la fréquence du filtre passe-haut.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.

090 Hall

Cet effet réverb simule l'acoustique d'une salle de concert.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30 Règle la durée des réverbérations.	Tone 0–10 Règle le timbre.	Mix 0–100 P Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–100 Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Level 0–150 Règle le niveau de sortie.	

SUITE ›››

Types et paramètres d'effet

091 Room

Cet effet réverb simule l'acoustique d'une pièce.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
	Règle la durée des réverbérations.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–100	Level 0–150	
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Règle le niveau de sortie.	

092 TiledRoom

Cet effet réverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
	Règle la durée des réverbérations.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–100	Level 0–150	
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Règle le niveau de sortie.	

093 Spring

Cet effet réverb simule une reverb à ressort.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
	Règle la durée des réverbérations.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–100	Level 0–150	
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Règle le niveau de sortie.	

094 Arena

Cet effet réverb simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive.

Pédale: InputMute

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30	Tone 0–10	Mix 0–100 P
	Règle la durée des réverbérations.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	PreD 1–100	Level 0–150	
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Règle le niveau de sortie.	

095 EarlyRef

Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Decay 1–30	Shape -10–10	Mix 0–100 P
	Règle la durée de la réverb.	Règle l'enveloppe d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	Tone 0–10	Level 0–150	
	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	

096 Air

Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Size 1–100	Tone 0–10	Mix 0–100 P
	Règle la taille de l'espace.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02	Ref 0–10	Level 0–150	
	Règle la quantité des réflexions murales.	Règle le niveau de sortie.	

097 Comp+OD

Cet effet combine compresseur et saturation (overdrive).

	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
Page 01	Comp 0–10	Gain 0–100 P	Level 0–150
	Règle la force du compresseur.	Règle le gain de l'overdrive.	Règle le niveau de sortie.
Page 02	Tone 0–100		
	Règle le timbre de l'overdrive.		

098 Comp+Phsr

Cet effet combine compresseur et phaser.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Comp	0–10	Rate	1–50 ♪ P	Level	0–150
	Règle la force du compresseur.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8				
	Règle la couleur sonore du phaser.					

099 Comp+AWah

Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Comp	0–10	Sense	-10–1, 1–10 P	Level	0–150
	Règle la force du compresseur.		Règle la sensibilité de wah-wah auto.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02	Reso	0–10				
	Règle la résonance de wah-wah auto.					

100 Cho+Dly

Cet effet combine chorus et delay.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	ChoRt	1–50	ChoMx	0–100 P	DlyTm	1–2000 ♪
	Règle la vitesse du chorus.		Règle le mixage du chorus.		Règle le temps de retard.	
Page 02	DlyFB	0–100	DlyMx	0–100	Level	0–150
	Règle la réinjection du retard.		Règle le mixage du retard.		Règle le niveau de sortie.	

101 Dly+Rev

Cet effet combine delay and réverb.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	DlyTm	1–2000 ♪	DlyMx	0–100 P	RevMx	0–100
	Règle le temps de retard.		Règle le mixage du retard.		Règle le mixage de réverb.	
Page 02	DlyFB	0–100	Level	0–150		
	Règle la réinjection du retard.		Règle le niveau de sortie.			

102 Cho+Rev

Cet effet combine chorus et réverb.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	ChoRt	1–50	ChoMx	0–100 P	RevMx	0–100
	Règle la vitesse du chorus.		Règle le mixage du chorus.		Règle le mixage de réverb.	
Page 02	Level	0–150				
	Règle le niveau de sortie.					

103 FLG+VCho

Cet effet combine flanger et chorus vintage.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	FlgDp	0–100	FlgRt	0–50 ♪	ChoMx	0–100 P
	Règle l'amplitude de flanger.		Règle la vitesse de flanger.		Règle le mixage de chorus vintage.	
Page 02	ChoRt	1–50	Level	0–150		
	Règle la vitesse de chorus vintage.		Règle le niveau de sortie.			

104 PedalVox

Simule une pédale wah-wah Vox vintage.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Freq	1–50 P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Règle la fréquence mise en exergue.		Règle le mixage avec le son non traité.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

105 PedalCry

Simule une pédale wah-wah CRYBABY vintage.

	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
Page 01	Freq	1–50 P	DryMX	0–100	Level	0–150
	Règle la fréquence mise en exergue.		Règle le mixage avec le son non traité.		Règle le niveau de sortie.	
Page 02						

SUITE ›››

106 PDL Pitch	Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page 01	Color	1–9 (Voir Tableau 3)		Tone	0–10		Bend	0–100	P
		Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.		
	Page 02	Mode	Up, Down		Level	0–150				
		Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).			Règle le niveau de sortie.					

107 PDL MnPit	C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel depuis la pédale d'expression.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page 01	Color	1–9 (Voir Tableau 3)		Tone	0–10		Bend	0–100	P
		Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.		
	Page 02	Mode	Up, Down		Level	0-150				
		Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).			Règle le niveau de sortie.					

■Tableau 1

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
FD COMBO 2x12	Baffle Fender Twin Reverb ('65) avec 2 haut-parleurs Jensen de 12 pouces
VX COMBO 2x12	Baffle Vox AC30 avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
US BLUES 4x10	Baffle Fender Tweed Bassman avec 4 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
BG CRUNCH 1x12	Baffle Mesa Boogie MkIII avec 1 haut-parleur Electro Voice de 12 pouces
HW STACK 4x12	Baffle Hiwatt Custom 100 avec 4 haut-parleurs Fane de 12 pouces
TANGERINE 4x12	Baffle Orange Graphic 120 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS CRUNCH 4x12	Baffle Marshall 1959 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS DRIVE 4x12	Baffle Marshall JCM2000 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
BG DRIVE 4x12	Baffle Mesa Boogie Dual Rectifier avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
DZ DRIVE 4x12	Baffle Diezel Herbert avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
TW ROCK 1x12	Baffle Two Rock Emerald 50 avec 1 haut-parleur Fane de 12 pouces
MATCH 30 2x12	Baffle Matchless DC30 avec 2 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
FD VIBRO 2x10	Baffle Fender Vibroverb ('63) avec 2 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
OFF	Pas de baffle utilisé.

■Tableau 2

Réglage	Gamme employée	Intervalle
–6	Majeure	6te inf.
–5		5te inf.
–4		4te inf.
–3		3ce inf.
–m	Mineure	3ce inf.
m		3ce sup.

Réglage	Gamme employée	Intervalle
3	Majeure	3ce sup.
4		4te sup.
5		5te sup.
6		6te sup.

■Tableau 3

Color	Pédale min.	Pédale max.
1	0 centième	+1 octave
2	0 centième	+2 octaves
3	0 centième	-100 centièmes
4	0 centième	-2 octaves
5	0 centième	–∞

Color	Pédale min.	Pédale max.
6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
8	Doublage	Désaccord + son sec
9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec

Guide de dépannage

L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur POWER est réglé sur "ON". Si vous utilisez l'alimentation par bus, vérifiez que le commutateur est sur "OFF" avant de brancher le câble USB.
- Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles sont encore chargées.

Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez les connexions (→P.4–6).
- Réglez le niveau du patch (→P.14).
- Réglez le niveau master (→P.18).
- Si vous réglez le volume avec une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P.22).
- L'unité peut être passée en mode de veille (standby) pour économiser l'énergie (→P.6). En standby, l'entrée et la sortie audio sont désactivées.

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

Le son souffre de distorsion/le timbre est extrême

- Réglez le paramètre OUTPUT en fonction de l'équipement de sortie.
- Réglez le commutateur Active/Passive en fonction du type des micros de votre guitare ou de l'appareil directement raccordé au G3.

Un effet ne fonctionne pas

Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "THRU" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité.

La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→P.16).

Enregistrement faible dans une DAW

Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P.21).

Les piles se déchargent rapidement

- Utilisez-vous des piles au manganèse ? Les piles alcalines doivent procurer 6 heures d'autonomie.
- Vérifiez le réglage du type de piles (→P.20). Indiquez le type des piles utilisées pour un affichage plus précis de la charge restante.

Caractéristiques techniques

Types d'effet	107 types	
Nombre d'effets simultanés	3	
Nombre de banques/patches	10 patches x 10 banques	
Fréquence d'échantillonnage	44,1kHz	
Conversion A/N	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Conversion N/A	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Traitement du signal	32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe	
Réponse en fréquence	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)	
Écrans	LCD x 3	
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard	
	Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
	Impédance d'entrée	1 MΩ
	ACTIVE/PASSIVE (sélecteur)	
Sortie **R**	Jack 6,35 mm mono standard	
	Niveau de sortie maximal :	
	Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)	
L/Mono/Phones	Jack 6,35 mm stéréo standard (ligne/casque)	
	Niveau de sortie maximal :	
	Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)	
	Casque : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)	
Sortie symétrique	Connecteur XLR	
	Impédance de sortie	
	100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω (pt chaud-pt froid)	
	PRE/POST (commutable par sélecteur)	
	Suppression de masse (commutable par sélecteur GND LIFT)	
Entrée de commande	Pour FP01/FP02/FS01	
S/B (bruit équivalent en entrée)	120 dB	
Bruit de fond (résiduel)	-100 dBm	
Alimentation	Adapt. secteur	CC 9 V (moins au centre), 500 mA (ZOOM AD-16)
	Piles	6 heures de fonctionnement continu avec 4 piles alcalines AA
	USB	alimentation par le bus
Dimensions	170 mm (P) x 234 mm (L) x 54 mm (H)	
USB	Audio USB	
Poids	1,2 kg	
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01	

• 0 dBm = 0,775 Vrms

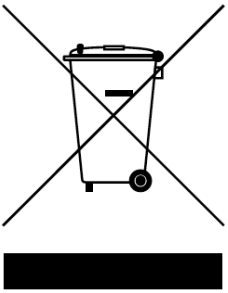
Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Pour les pays de l'UE

Déclaration de conformité :
Ce produit se conforme aux exigences de la directive EMC 2004/108/EC, de la directive basse tension 2006/95/EC et de la directive ErP 2009/125/EC



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés

(applicable aux pays européens disposant d'un système de tri sélectif des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon
http://www.zoom.co.jp